

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui partisipasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan teknik gamifikasi yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan teknik gamifikasi dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian akan dijelaskan dari gambaran umum MA Yarobi Grobogan serta hasil analisis data yang dilakukan.

1. Gambaran Umum Objek Penelitian

MA Yarobi terletak di desa Grobogan, Kecamatan Grobogan, Kabupaten Grobogan, tepatnya di jalan P.Puger Gg. Kauman No.10 KM. 06 Grobogan. MA Yarobi berdiri pada tahun 2009 yang didirikan oleh K. Fahrudin beserta pengurus yayasan Yarobi yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran dalam melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi serta mendalami pendidikan dan agama Islam. Madrasah ini terdapat 6 kelas yaitu kelas X IPA A, X IPA B, XI IPA A, XI IPA B, XII IPA A, dan XII IPA B dengan jumlah seluruh siswa yaitu 109 siswa. Guru yang mengajar ada 14, dan yang mengajar biologi hanya ada 2 orang. Fasilitas pada madrasah ini terdapat ruang bahasa, perpustakaan, ruang computer, ruang ekstrakurikuler (hadroh) dan musholla.

MA Yarobi memiliki Visi “Terwujudnya Peserta Didik yang Unggul dalam Prestasi berdasarkan Iman, Taqwa dan Berakhlakul Karimah serta Ilmu Pengetahuan dan Teknologi”.¹ MA Yarobi mengalami Pergantian kepala sekolah dari awal berdiri sampai sekarang sebanyak lima kali, yaitu K. Fahrudin (2009-2011), Nur Rofiq S.Pd, (2011-2015), K. Al Qowi (2015-2017), K. Ahmad Mujib (2017-sekarang).

2. Analisis Data

Analisis data di sini akan menjelaskan tentang hasil analisis yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji analisis deskriptif (analisis data keterlaksanaan sintaks, dan analisis data partisipasi belajar), serta uji hipotesis.

a. Uji Validitas

¹ “Observasi Awal”, (Grobogan, 27 Oktober 2022)

Instrumen yang sudah divalidasi oleh validator, selanjutnya diuji coba di lapangan. Sampel uji coba yang digunakan memiliki karakteristik yang sama dengan sampel penelitian. Uji coba dilakukan pada kelas XI IPA A MA Yarobi Grobogan dengan jumlah siswa 20 siswa menggunakan lembar observasi sebanyak 15 item yang terkait dengan partisipasi belajar.

Penelitian ini menggunakan uji validitas dengan rumus koefisien korelasi *product moment* dimana jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir pernyataan tidak valid, sedangkan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir pernyataan valid. Jumlah responden 20 siswa yang menggunakan lembar observasi memperoleh R_{tabel} 0,444. Data dari uji validitas berupa lembar observasi partisipasi belajar dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1
Hasil Analisis Uji Validitas

No.Item	R_{Hitung}	R_{Tabel}	Validitas
1.	0,788	0,444	Valid
2.	0,611	0,444	Valid
3.	0,634	0,444	Valid
4.	0,691	0,444	Valid
5.	0,702	0,444	Valid
6.	0,746	0,444	Valid
7.	0,672	0,444	Valid
8.	0,780	0,444	Valid
9.	0,443	0,444	Tidak Valid
10.	0,598	0,444	Valid
11.	0,364	0,444	Tidak Valid
12.	0,788	0,444	Valid
13.	0,492	0,444	Valid
14.	0,691	0,444	Valid
15.	0,570	0,444	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas dapat dilihat bahwa terdapat 2 pernyataan pada lembar observasi partisipasi siswa yang tidak valid dan terdapat 13 pernyataan lembar observasi yang valid, maka penelitian ini hanya menggunakan 13 pernyataan yang valid untuk mengambil data penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Sesudah dilakukan uji validitas dilanjutkan dengan uji reliabilitas menggunakan uji statistik *alpha cronbach* dengan

ketentuan instrumen dimana jika $r_{hitung} < 0,60$ maka instrumen tidak reliabel, sedangkan jika $r_{hitung} > 0,60$ maka instrumen yang dilakukan reliabel. Hasil perhitungan data reliabilitas dapat dilihat pada tabel 4.3 dengan menggunakan uji statistik *alpha cronbach* yaitu:

Tabel 4.2
Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	N Of Item
0,897	13

Dapat dilihat dari gambar di atas hasil perhitungan dari instrumen lembar observasi yang sudah di uji coba bahwa instrumen lembar observasi dikatakan reliabel sebab r_{hitung} hasilnya 0,897 dimana kriteria pada uji reliabilitas pada penelitian ini sudah memenuhi kriteria sangat tinggi dalam uji reliabilitas.

c. Uji Analisis Deskriptif

1) Analisis Data Keterlaksanaan Sintaks

Keterlaksanaan sintaks dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaan sintaks pada pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi. Lembar observasi ini menggunakan tipe skala *Guttman* di mana penelitian ini hanya menggunakan jawaban iya atau tidak. Apabila observer menjawab iya maka skor yang diperoleh yaitu 1, sedangkan observer yang menjawab tidak maka nilai skornya 0. Berikut merupakan presentase keterlaksanaan sintaks pada pembelajaran *Guided Discovery Learning* menggunakan teknik Gamifikasi dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Keterlaksanaan Sitaks

Pertemuan	Keterlaksanaan Sintaks	Kategori
Pertama	2,25	Baik
Kedua	2,75	Baik
Ketiga	3,16	angat Baik
Keempat	3,25	angat Baik

Berdasarkan tabel 4.3 hasil perhitungan analisis data keterlaksanaan sintaks pada pembelajaran *Guided*

Discovery Learning dengan Teknik Gamifikasi pada kelas eksperimen terdapat 8 indikator diketahui pertemuan pertama dan kedua sudah baik dengan penilaian pertemuan pertama sebesar 2,25 dan pertemuan kedua 2,75, sedangkan pada ketemuan ketiga dan keempat kategori data keterlaksanaan sintaks sangat baik dengan hasil pertemuan ketiga sebesar 3,16 dan pertemuan keempat 3,25.

2) Analisis Data Partisipasi Belajar

Partisipasi belajar dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengetahui tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran berlangsung pada pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi. Lembar observasi ini menggunakan skala likert yang memiliki rentang nilai 1-4 dimana nilai 1 dengan kategori sangat tidak baik, 2 kategori tidak baik, 3 kategori baik, dan 4 kategori sangat baik. Berikut merupakan presentase keterlaksanaan partisipasi siswa pada pembelajaran *Guided Discovery Learning* menggunakan teknik Gamifikasi dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil Analisis Data Partisipasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Pertemuan	Presentase	Kategori
Pertama	41%	Cukup
Kedua	62%	Baik
Ketiga	82%	Sangat Baik
Keempat	84%	Sangat Baik

Hasil Analisis Data Partisipasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Pertemuan	Presentase	Kategori
Pertama	52%	Cukup
Kedua	52%	Cukup
Ketiga	66%	Baik
Keempat	69%	Baik

Berdasarkan tabel 4.4 hasil perhitungan analisis data partisipasi belajar pada pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi pada kelas eksperimen terdapat 13 indikator diketahui pertemuan pertama cukup optimal dalam partisipasi

belajar sebesar 41% dan pertemuan kedua 62%, sedangkan pada pertemuan ketiga dan keempat kategori data partisipasi belajar sangat baik dengan hasil pertemuan ketiga sebesar 83% dan pertemuan keempat 84%.

d. Uji Hipotesis

Data yang sudah diperoleh dari hasil observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi terhadap partisipasi belajar materi animalia kelas X IPA MA Yarobi Grobogan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : “Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada partisipasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol”.
2. H_1 : “Terdapat perbedaan yang signifikan pada partisipasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol”.

Uji hipotesis pada pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi terhadap partisipasi belajar materi animalia kelas X IPA MA Yarobi menggunakan uji coba non-parametrik karena tidak memenuhi salah satu syarat pengujian parametrik yaitu sampel yang digunakan pada penelitian tidak random. Pengujian U test (*Mann-Whitney U*) pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dari dua sampel yang independen, menggunakan signifikansi sebesar 0,05. Kriteria pengujiannya yaitu:

1. Jika hasil signifikansi $>$ dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
2. Jika hasil signifikansi $<$ dari 0,05 maka H_0 ditolak H_1 diterima.

Hasil hipotesis menggunakan uji U (*Mann-Whitney U*) dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5
Uji Hipotesis

Partisipasi Belajar Siswa	
Mann-Whitney U	19.000
Wilcoxon W	110.000
Z	-3.371

Asymp. Sig. (2-tailed)	0,001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	0,001 ^b

Hasil hipotesis menggunakan uji U (*Mann-Whitney U*) mendapatkan hasil 0,001 dimana hasil tersebut kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$) yang menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada partisipasi belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Setelah melakukan uji hipotesis dilanjutkan dengan menguji keefektifan pada pembelajaran sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan, dengan melakukan uji n-gain. Berikut hasil uji n-gain dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6
Uji N-gain Partisipasi Belajar Siswa

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std.Deviati on
N-gain skor	2 3	0.57	0.91	0.7269	0.08929
N-gain persen	2 3	56.76	90.91	72.686 8	8.92857
Valid N (listwise)	2 3				

Hasil N-gain mendapatkan hasil 0,73 dimana hasil tersebut lebih dari 0,7 ($0,73 > 0,7$) dimana kategori n-gain tinggi yang menunjukkan bahwa pembelajaran sesudah menggunakan *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi efektif dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa partisipasi belajar siswa kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi lebih efektif dalam pembelajaran sehingga dapat partisipasi belajar siswa.

B. Hasil Pembahasan

Proses penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di sekolah MA Yarobi Grobogan. Penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen berjumlah 23 siswa pada kelas X IPA A, dan kelas kontrol berjumlah 22 siswa pada kelas X IPA B. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan tindakan dengan pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi sedangkan pada kelas kontrol pembelajarannya konvensional. Instrumen pada penelitian ini berupa lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi keterlaksanaan sintaks dan lembar observasi partisipasi belajar.

1. Penerapan Pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efisiensi penerapan pembelajaran melalui *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi. Dilihat pada informasi diketahui bahwa pembelajaran kurang optimal. Faktor yang menjadikan pembelajaran kurang efektif yaitu dapat dilihat dari cara guru mengajar di kelas, apabila guru mengajar dengan metode pembelajaran yang monoton maka siswa tidak semangat dalam belajar. Sehingga proses pembelajaran biologi kurang optimal, yang mengakibatkan jalannya pembelajaran tidak sesuai dengan rencana awal. Proses pembelajaran dalam kelas eksperimen dilakukan dalam empat kali pertemuan, kegiatan dalam pertemuan pertama yaitu pembukaan, absensi, dan memaparkan materi, selanjutnya siswa diberi *Clue* oleh guru untuk melakukan *game* benda berirama.

Pertemuan kedua siswa dibentuk kelompok diskusi untuk memecahkan masalah dengan permainan teka-teki silang. Tujuan dalam permainan ini yaitu agar siswa bisa berkolaborasi serta melatih tanggung jawab dengan kelompok, merangsang kerja otak serta menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. pertemuan ketiga yaitu seperti halnya pada pertemuan pertama dan pada pertemuan ketiga siswa melakukan diskusi kelompok dalam permainan *animal card*, permainan ini dilakukan sesudah pemaparan materi oleh guru. Permainan ini dilakukan dengan cara menyusun nama hewan berdasarkan kelompok masing-masing hewan. Pertemuan keempat yaitu melakukan evaluasi terhadap materi yang sudah dipaparkan pada guru menggunakan permainan *boom-boom*, yaitu siswa berhitung

dengan kelipatan 4, pada kelipatan 4 siswa bukan bicara 4 tetapi *boom*, permainan ini juga melatih kefokusannya pada siswa.

Pembelajaran mulai optimal setelah dilakukan tindakan dalam masing-masing kelas. Peningkatan dapat dilihat pada lembar sintaks pembelajaran pada pertemuan pertama sebesar 2,25 dan pertemuan kedua 2,75, sedangkan pada ketemuan ketiga dan keempat kategori data keterlaksanaan sintaks sangat baik dengan hasil pertemuan ketiga sebesar 3,16 dan pertemuan keempat 3,25. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajara sesudah dilakukan tindakan mengalami peningkatan secara signifikan dan dinyatakan sudah efisien atau optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ismail Hanif Batubara yang menyatakan bahwa pembelajaran sesudah menggunakan pembelajaran *Guided Discovery Learning* lebih baik daripada pembelajaran melalui pembelajaran secara konvensional.² Karena saat ini siswa sudah dapat memahami pembelajaran dan mengalami peningkatan dalam belajar setelah melakukan pembelajaran *Guided Discovery Learning*. Seperti yang dikatakan oleh Rifa Syarifatul Wahidah pada jurnalnya bahwa keterampilan proses sains peserta didik setelah diterapkan model *Guided Discovery Learning* pada materi suhu dan kalor mengalami peningkatan yang menunjukkan pada siklus I mencapai 17%, siklus II 61%, dan siklus III peingkatannya 81%.³

Selanjutnya pada teknik gamifikasi yang dilakukan oleh Nigo Aldalur dan Alain Perez bahwa pembelajaran siswa mengalami peningkatan hasil akademik, motivasi siswa lebih besar, serta kreatifitas dan kemampuan yang lebih besar untuk mempraktikan hal yang baru dipelajari.⁴ Pada pembelajaran

² Ismail Hanif Batubara, “*Pengaruh Model pembelajaran Guided Discovery Learnig Terhadap Hasil Belajar Pengembangan silabus pembelajaran Matematika pada Masa Pandemi COVID-19*, Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran”, Vol 1, No 2, 2020,

<https://www.unma.ac.id/jurnal/index.php/CP/article/view/711>

³ Wahidah, Rifa Syarifatul, “*Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Model Guided Discovery Learning Kelas XI MIPA pada Materi Suhu dan Kalor*”, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika, Vol. 3, No. 2, 2017,

<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpppf/article/view/5026>

⁴ Nigo Aldalur dan Alain Perez, “*Gamification and discovery learning: Motivating and involving students in the learning process*”, journal homepage: Heliyon, Vol.9, Issue 1, 2023,

melalui *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi siswa dituntut untuk menganalisis pembelajaran sesuai dengan bukti yang sudah ada pada pembelajaran sehingga siswa mengalami sendiri apa yang sudah dipelajari. Dibantu dengan gamifikasi yang berbentuk permainan yang membuat siswa lebih *enjoy* dalam belajar, menciptakan kelas yang aktif dan membuat perasaan senang siswa dalam belajar di kelas

2. Partisipasi Belajar Siswa pada Materi Animalia

Partisipasi belajar siswa di MA Yarobi sebelum melakukan tindakan kurang optimal dalam belajar, berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan siswa yang aktif dalam berpartisipasi hanya 36,7%, dan yang 63,3% partisipasinya masih kurang optimal dalam pembelajaran. Sama halnya dengan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Jerry Pratton dan Loyde W. Heles dalam penelitiannya partisipasi siswa sebelum tindakan juga kurang optimal, tetapi sesudah melakukan tindakan pada dua kelas memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi belajar siswa dengan materi ajar yang unik.⁵

Penulis berusaha untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran. Pada instrumen lembar observasi partisipasi belajar, penulis menggunakan 15 pertanyaan untuk mengukur partisipasi belajar siswa dengan di uji coba pada kelas XI IPA B, setelah di uji coba lapangan kemudian dilanjutkan uji validitas dan uji reliabilitas. Pada uji validitas pertanyaan yang valid berjumlah 13 dan tidak valid berjumlah 2, sehingga uji selanjutnya yaitu uji reliabilitas menggunakan 13 pertanyaan. Uji reliabilitas instrumen lembar observasi dikatakan reliabel sebab r_{hitung} hasilnya 0,897 dimana kriteria pada uji reliabel dikatakan reliabel jika $r_{hitung} >$ dari 0,60. Setelah pemaparan materi dari guru mapel selesai pada kelas kontrol dengan konvensional maupun kelas eksperimen dengan *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi, selanjutnya lembar observasi disebar pada 45 siswa untuk mengetahui partisipasi belajar pada siswa. Seperti halnya pada jurnal oleh A. A. Ayu Vira Widya Putri melakukan penelitian dengan menggunakan instrumen lembar observasi pada 17

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844023003420>

⁵ Jerry Pratton dan Loyde W. Heles, “*The Effects of Active Participation on Student Learning*”, *The Journal of Educational Research*, Vol. 79, Issue 4, 2015, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00220671.1986.10885679>

siswa dan berhasil untuk meningkatkan partisipasi belajar yang awalnya 37,92% sudah mencapai target sebesar 97,54%.⁶

Pada pertemuan pertama partisipasi belajar sudah meningkat yang awalnya hanya 36,7% mengalami kenaikan sebesar 40,6%. Pada pertemuan pertama partisipasi belajar masih belum optimal sebab masih banyak siswa yang pasif dalam pembelajaran seperti malu-malu dalam bertanya, kurangnya komunikasi pada diskusi. Pada pertemuan kedua sudah mulai meningkat lagi dengan kenaikan sebesar 62,4%, dipertemuan kali ini siswa sudah mulai bertanya apa yang belum dipahami kepada guru. Pada pertemuan ketiga mengalami kenaikan yang sangat signifikan yaitu 82,5%, aktifitas siswa sudah berani mengemukakan pendapat. Sedangkan pada pertemuan keempat kenaikannya sebesar 84,2%, pada pertemuan ini siswa sudah aktif dalam komunikasi pada diskusi dan dapat menerima pendapat kelompok lain. Berdasarkan pertemuan pertama sampai keempat dapat disimpulkan bahwa penelitian sudah berhasil. Hasil dari lembar observasi yaitu pada kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol, kelas eksperimen memiliki presentase 84,2%, sedangkan pada kelas kontrol presentasinya 79,3%. Dapat disimpulkan bahwa partisipasi belajar siswa sudah sangat baik.

Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Moch. Hari Purwiantoro dan Widiyanto Hadi bahwa partisipasi belajar yang dilakukan selama 1 bulan mengalami peningkatan dalam pembelajaran yang awalnya 2,06 sekarang mengalami peningkatan sebesar 3,01 setelah melakukan tindakan dalam pembelajaran.⁷ Sehingga penelitian yang dilakukan oleh Moch. Hari Purwiantoro dan Widiyanto Hadi dengan penelitian ini masih sejalan bahwa partisipasi belajar siswa sudah mengalami peningkatan dengan skor awal pra-eksperimen sebesar 36,7% dan peningkatan selama 1 bulan penelitian sebesar 84,2%,

⁶ A. A. Ayu Vira Widya Putri, *Project Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Partisipasi Belajar Anak*, Journal for Lesson and Learning Studies Vol. 3 No.3, 2020

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/29412>

⁷ Moch. Hari Purwiantoro, dan Widiyanto Hadi, *Arsitektur Boardinggame Edukasi Sebagai Unsur gamifikasi pembelajaran Untuk Membangun partisipasi Aktif, Motivasi, Dan minat Belajar siswa*, journal Of Informatics Education, Vol. 3, No.2, 2020,

<https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jiptika/article/view/1420>

sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan partisipasi belajar sudah signifikan.

3. Efektivitas *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi Untuk Mengetahui Partisipasi Belajar Siswa Kelas X MA Yarobi

Efektivitas *Guided Discovery Learning* dengan teknik gamifikasi untuk mengetahui partisipasi belajar siswa kelas X MA Yarobi pada penelitian ini menggunakan non-parametrik karena sampel yang diuji coba rendah. Data yang telah diperoleh dari hasil observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya akan dianalisis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji U (*Mann-Whitney U*). H_0 : “Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada partisipasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol”. H_1 : “Terdapat perbedaan yang signifikan pada partisipasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol”. Pengujian U test menggunakan signifikansi sebesar 0,05. Kriteria pengujiannya yaitu:

- a. Jika hasil signifikansi $>$ dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- b. Jika hasil signifikansi $<$ dari 0,05 maka H_0 ditolak H_1 diterima.

Hasil hipotesis menggunakan uji U (*Mann-Whitney U*) mendapatkan hasil 0,001 dimana hasil tersebut kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$) yang menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada partisipasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dan pembelajaran menggunakan *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi lebih baik daripada pembelajaran secara konvensional.

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa materi animalia kelas X IPA MA Yarobi Grobogan memiliki kategori yang baik dilihat dari hasil lembar observasi dan hasil hipotesis bahwa hipotesis diterima. Penelitian ini dilakukan dan berharap dapat memotivasi siswa dan guru dalam pembelajaran yang aktif dan tidak pasif serta dapat memberi semangat kepada siswa untuk belajar dalam pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian tersebut didukung oleh Efwah Yuli F. S. dan Y. Yerimadesi bahwa penelitiannya dengan uji hipotesis

0,003 dimana uji hipotesis tersebut kurang dari 0,005 sehingga keputusan hipotesis diterima.⁸ Penelitian ini dikatakan berhasil sebab siswa aktif dan partisipatif, serta siswa aktif dalam berpendapat dan berdiskusi sehingga hasil penelitiannya memenuhi target. Penelitian ini dengan menerapkan *Guided Discovery Learning* dengan gamifikasi yaitu siswa lebih baik dalam memahami pembelajaran karena pembelajaran enak dan menyenangkan dan siswa berpartisipasi dalam berkomunikasi serta tanggung jawab dalam kelompok. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Silvia Laeli, Okimustava, dan Efi Kurniasari bahwa gamifikasi dapat memotivasi siswa untuk kreatif dan siswa tidak bosan dalam pembelajaran biologi dikelas.⁹

Sesudah melakukan uji hipotesis dilanjutkan dengan menguji keefektifan pada pembelajaran sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan, dengan melakukan uji n-gain. Pada penelitian ini n-gainnya yaitu 0,73 dimana hasil tersebut lebih dari 0,7 ($0,73 > 0,7$) dimana kategori n-gain tinggi yang menunjukkan bahwa pembelajaran sesudah menggunakan *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi efektif dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa partisipasi belajar siswa kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi lebih efektif dalam pembelajaran dalam kelas untuk menunjang partisipasi belajar siswa. Seperti halnya pada penelitian oleh Witri Lestari bahwa n-gain setelah melakukan tindakan pada kelas eksperimen sebesar 0,73 dimana $0,73 > 0,7$, sehingga penelitian menggunakan *Guided Discovery Learning* efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa.¹⁰

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Guided Discovery Learning*

⁸ Efwah Yuli F. S. dan Y. Yerimadesi, *The Effectiveness of Chemical Equilibrium Module Based on Guided Discovery Learning for Students' Learning Outcomes*, Jurnal Edukimia, Vol. 3, No. 1, 2021,

<http://repository.unp.ac.id/31329/>

⁹ Silvia Laeli, Okimustava, dan Efi Kurniasari, *Kajian Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Wordwall Untuk Pembelajaran Fisika Di Masa New Normal*, Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, Vol. 3, No.3, 2022,

<http://journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/1259/1401>

¹⁰ Witri Lestari, *Efektifitas Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal SAP, Vol. 2, No.1, 2017,

<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1724>

dengan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Materi Animalia Kelas X IPA MA Yarobi, penerapan model *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi dinyatakan baik, dibuktikan pada lembar observasi keterlaksanaan sintaks dan lembar observasi partisipasi belajar dengan kategori baik dan uji hipotesisnya diterima, serta uji *n-gain* hasilnya efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa sesudah melakukan tindakan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi. Hal tersebut efektif karena dibantu dengan teknik gamifikasi sebab pada pembelajaran menggunakan gamifikasi siswa sangat aktif serta dalam pembelajaran ikut serta semua dengan pembelajaran yang berlangsung, seperti contoh tanggap dalam menjawab pertanyaan, serta komunikasi lebih baik dan dapat menerima toleransi dari siswa lain, dikarenakan dalam gamifikasi ditanamkan rasa senang dan *enjoy* dalam pembelajaran, sehingga siswa senang ketika pembelajara berlangsung. Penelitian ini dilakukan dan berharap dapat memotivasi siswa dan guru dalam pembelajaran yang aktif dan tidak pasif serta dapat memberi semangat kepada siswa untuk belajar dalam pembelajaran berlangsung.